CAAD 5



CAAD NUMERO 5
FEBRERO MARZO 90

Sumario

Ilustracion de portada realizada por Roger Garland, representando al dragón Smaug

Editorial

Con éste número que ya tenéis en vuestro poder, concluye la segunda suscripción del CAAD. Como habréis podido comprobar, he intentado seguir lo más fielmente posible los comentarios de vuestro "feedback".

Ello se ha traducido en un retorno de dibujos y fotografías, y una mayor compactación del texto, que es lo máximo que puedo hacer por ahora. Respecto a la disminución de paginas sufrida, tan sólo os digo que en este número, pese a los dibujos y el menor número de páginas, hay MAS texto que en el anterior CAAD.

Ahora debo pedir disculpas de nuevo por el flagrante retraso que ha sufrido este número, pero uno no es capaz (por el momento) de controlar el estado su estado de salud. He estado incapaz de realizar nada durante tres semanas (¡incluidas fallas!) y a ello se debe el retraso...

Puesto que la suscripción ha concluido, es momento de renovarla. Para aquellas nuevas incorporaciones, paso a describirles el modo de hacer efectiva su suscripción:

El proceso es muy sencillo, de hecho es igual al que usaste para hacer efectiva tu anterior suscripción. Tan sólo debes mandar un giro postal de .000 (mil) pesetas a la siguiente dirección:

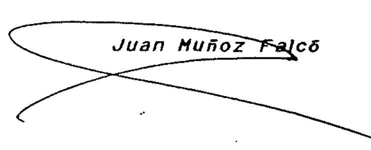
CLUB DE AVENTURAS AD
Apartado de Correos 319
46080 VALENCIA

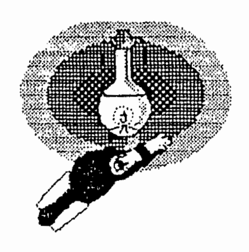
En el mismo giro tienes la posibilidad de incluir un pequeño texto. Ahí podrías indicar el motivo de tu giro, es decir "3ª SUSCRIPCION, RENOVACION CAAD...

Si te resulta más cómodo, también puedes mandarnos un talón al portador por el importe arriba citado, mandándolo dentro de una carta. Lo que no debes hacer bajo ningún concepto es enviar dinero directamente en una carta, ya que es interceptado por Correos, y no se vuelve a saber de él...

Con éste número se inicia la nueva sección de "Técnicas de programación" dedicada al manejo del potente PAW. Como sección colateral tenemos una de dudas acerca de su manejo y programación. Vuestras preguntas pueden ser dirigidas a Javier San José, cuya dirección aparece en el encabezamiento de la sección de dudas.

Y con esto concluye esta Editorial. Espero que encontréis este número tan atrayente (al menos) como el anterior. Por último deciros que podéis mandar de nuevo el cuestionario del "feedback", aunque esta vez referido a este número, lógicamente.


Juan Muñoz Falcó



Capitulo

5

1
La luz del sol te ciega después de tu larga estancia en las minas de los enanos. Ahora te encuentras en un amplio valle entre montañas. A lo lejos ves que se acerca un extraño carromato. ¿Qué harás?:

esperar, pasa al 19
alejarte de aqui hacia el este, pasa al 34

2
Tira otra vez los dados:

si sacas menos de 9, pasa al 43
si sacas 10 ó más, pasa al 20

3
Le pagas, recoges el mapa y abandonas el carromato. Pasa al 22.

4
Como no te interesan las baratijas que pueda vender un buhonero ni quieres perder el tiempo, decides proseguir tu camino hacia el este, pasa al 34.

5
"¡Maleducado!, Prffsssttt...", chilla el gnomo y te dirige una de sus más grotescas burlas al mismo tiempo que se levanta y sale corriendo hacia la puerta del local muy disgustado.
Decides que lo mejor será que abandones el local ya que el resto de los clientes empiezan a mostrar curiosidad hacia ti. Pasa al 26.

6
Ognburgo es una pequeña ciudad habitada por unos curiosos seres llamados gnomos. Algunos dicen que son parientes de los enanos, quizá

por su corta estatura; otros que fueron creados por algún hechicero chiflado. Pero en lo que todos coinciden es en que no hay criaturas más excéntricas que los gnomos.
Al entrar en la ciudad te sorprende la poca curiosidad que despiertas sobre sus habitantes. No es extraño, ya que muchos viajeros pasan por Ognburgo.
Después de caminar por algunas de las calles de la ciudad, encuentras una cantina:

entrarás, pasa al 24
seguirás tu camino, pasa al 26

7

El gnomo recoge lo que le entregas y a cambio te da una bolsita. Sale corriendo hacia la puerta de entrada después de dirigirte una grotesca burla.
Extrañado por el comportamiento del gnomo decides:

abrir la bolsita, pasa al 12
abandonar el local sin abrir la extraña bolsa, pasa al 26

8

Llamas a la puerta:
"¡Ayyy, ufff!", grita alguien, pero en esta calle no ves a nadie más.
Vuelves a llamar:
"¡Ullyyy!, ¡bestia!". ¿Quién habrá hablado?.
Te dispones a aporrear la puerta de nuevo.
"¡Como vuelvas a darme te sacudo!", exclama la airada...¡puerta!, mostrando amenazadoramente un brillante pomo de bronce.
"¿Por qué no giras el pomo y abres?, es más fácil ¿no?", chilla disgustada la puerta.

decides seguir las instrucciones de la puerta, pasa al 25
prefieres seguir tu camino, pasa al 11

9

El camino que conduce al sur es escarpado y peligroso ya que bordea profundos acantilados. Poco a poco desciende lentamente hacia un valle. En la entrada de este, el sendero se bifurca.

si sigues por la bifurcación de la derecha pasa al 29
si sigues por la de la izquierda pasa al 31

10

"Muy bien, muy bien extranjero. ¿Quiere entrar aquí?".
Entras en un extraño receptáculo lleno de lucecitas y cables.
"¿Preparado?", pregunta el gnomo.
Tú asientes y el gnomo acciona una palanca y rápidamente hecha a correr hacia el otro lado de la habitación: "¡Hasta la vista amigo!", exclama mientras se acurruca tras un viejo armario.
Las lucecitas comienzan a brillar, todo te da vueltas y, de repente, la habitación ¡desaparece!.
Ahora estás al aire libre, pasa al 17.

11

Retrocedes hasta la entrada del pueblo y tomas un sendero que conduce al sur. Pasa al 9.

12

Al abrir la bolsa, de su interior, sale una nube de humo que envuelve a un extraño ser.
"¿Quién osa interrumpir mi eterno sueño?. ¡Mortal, lucha o muere!.".
¡Un genio!, la bolsa contenía un genio (y de muy mal humor) que empuña una enorme cimitarra. No te queda más remedio que luchar.

	20	
13	16	13
14		14

GENIO
Energía vital=20
Destreza en combate=8

Si vences pasa al 27.

13

Restaura tu energía vital a su nivel inicial y pasa al 28.

14

Subes a lo alto del montículo y descubres que en su cima se abre un amplio agujero. Te asomas para ver en su interior, pero... resbalas y caes.

El golpe te deja aturdido. Ahora estás en una oscura caverna, llena de estalactitas y a la que llegan los rayos del sol tenuemente por el agujero del montículo.
Un pasadizo continúa en dirección sur, pasa al 30.

15
Se te ocurre que. quizá, estas inscripciones tengan algo que ver con la vara (que, por cierto, adviertes que tiene también grabados unos símbolos junto al pomo).
Introduces la punta de la vara en el orificio y... ¡click!, un chasquido y la pared se desliza a un lado dejando una abertura por la que puedes pasar.
Pasa al 41.

16
El camino se te hace pesado y lento ya que discurre por un terreno bastante accidentado.
A lo lejos ves una gran torre que se alza majestuosamente al borde de un acantilado. Desde aquí oyes las olas que rompen contra la barrera rocosa e la costa. Has llegado al borde del mar.
Algunas horas más tarde te encuentras al pie de la gran torre. Un gran faro llamado la torre-vigía de Poniente. Cuentan las leyendas, que el fuego que luce en su cúpula y que guía a los barcos, fue extraído de las entrañas de Glotharg, el dragón más poderoso de todos los tiempos.
La puerta del faro está abierta, así que decides entrar. Pasa al 45.

17
Ahora te encuentras en el claro de un bosque (que te resulta extrañamente familiar). Pasa a la referencia 2 del capítulo anterior.

18
Retrocedes y sales por el agujero del montículo, y caminas hacia una bifurcación.
 si vas por el ramal de la derecha pasa al 29
 si vas por el de la izquierda pasa al 31

19
Esperas mientras ves llegar al carromato. Es un carromato viejo que traquetea con cada bache del camino. Un extraño sujeto se encarga de

conducir a la mula que tira de él.
Al llegar a tu altura el sujeto te saluda y dice:
"¡Hola extranjero!, soy Jeremias el Buhonero. Vendo todo tipo de objetos. Si buscas algo en mi carromato lo hallarás.".

aceptas subir al carromato, pasa al 32
rechazas el ofrecimiento, pasa al 4

20

Encuentras algo que te llama la atención, es un mapa. Le preguntas a Jeremias acerca de él:
"¡Oh!, el mapa. Si, me lo dió un extraño sujeto, un buscador de fortuna creo. Dijo que este mapa ayudaria a quien quisiese llegar hasta las torres vigias. También dijo algo sobre un cetro..."
¡El cetro!, es la primera vez que encuentras a alguien que menciona algo sobre el cetro. Intentas conseguir más información, pero es inútil. Parece que el buhonero no sabe nada más.
Decides comprarle el mapa; le preguntas su precio.
"¡10 doblones!" contesta ávidamente.
Te das cuenta de que quiere aprovecharse de tu interés por el mapa.

si estás dispuesto a pagar lo que te pide, pasa al 3
si quieres regatear el precio, pasa al 33

21

"¡De acuerdo!, aquí tienes el mapa." dice el buhonero aceptando tu oferta. Pasa al 3.

22

Bajas del carromato y te despides del buhonero. Ves como el carromato se aleja lentamente por el camino. Continúas hacia el este, pasa al 34.

23

Caminas durante horas siguiendo el sendero que atraviesa la garganta. Al fin llegas a una gran explanada llena de arbustos y matorrales. A lo lejos divisas una pequeña ciudad. Un cártel te indica que te diriges a Oghnburgo, la ciudad de los gnomos. Decides ir hacia allí, pasa al 6.

24

Dentro de la cantina hay varios gnomos que beben ávidamente aguardiente introduciendo sus pequeñas cabezas dentro de un gran caldero. Pides al tabernero que te sirva una bebida. Después de mucho discutir logras hacerle comprender que también necesitarás un vaso para ingerir el brebaje. No muy convencido te sirve lo que le pides y le pagas (réstate 1 doblón).

Un gnomo se acerca a tu mesa y se sienta al lado tuyo.

"Hola, soy Prffst, para servirte.". Como puedes comprobar los gnomos tienen unos nombres un tanto sorprendentes.

"Veo que estás de paso extranjero. ¿Qué llevas en la mochila?."

El gnomo se muestra muy interesado por el contenido de tu mochila.

le permites observar tus objetos, pasa al 35

ahuyentas al molesto y curioso personaje, pasa al 5

25

Al girar el pomo la puerta se abre. "¡Ñiiiieeccc!" exclama. Al instante sueltas el pomo creyendo que algo malo pasa.

"¡Perdona!" se disculpa la puerta, "pero es que tengo órdenes de chirriar cada vez que me abro.".

Entras en el edificio y cierras la puerta. La estancia está repleta de curiosa máquinas. Una silla pasa trotando al lado tuyo. "¡Hola!" te saluda. De cerca le sigue una enorme mecedora.

"¡Estúpida máquina!", grita alguien desde el fondo de la estancia. Te diriges hacia allí y ves a un gnomo con bata blanca que aporrea sin descanso una extraña máquina.

te acercas a hechar un vistazo, pasa al 37

o prefieres salir y seguir tu camino, pasa al 11

26

Sigues tu camino por las estrechas calles de la ciudad mientras observas los extraños gustos arquitectónicos de los gnomos. ¡Todos los edificios tienen forma de hongo!. Te diriges hacia uno que te llama la atención (quizá porque tiene forma de hongo invertido). En un cartel que se balancea encima de la puerta principal puedes leer:

"KLINKLAN, MAGNIFICO INVENTOR"

si quieres entrar pasa al 8

si prefieres seguir tu camino, pasa al 11

27

"Muy bien, mortal, me has derrotado. Ahora elige un deseo, y elige bien...".

¿Qué deseo pedirás?.

restaurar tu energía vital, pasa al 13
restaurar tu puntuación de suerte, pasa la 38
aumentar tu destreza en combate, pasa al 36
información sobre tu misión, pasa al 40

28

Decides que es hora de abandonar el local, pasa al 26.

29

El sendero de la derecha penetra en el valle atravesando un pequeño bosque.

Caminas un gran trecho hasta llegar a un extraño montículo de piedras, en forma de chimenea.

¿deseas explorar el montículo?, pasa al 14
decides continuar tu camino, pasa al 16

30

El pasadizo se interrumpe al llegar a una extraña pared de ladrillos. Prueba tu suerte:

si eres afortunado pasa al 39
si no, pasa al 18

31

Sientes que estás cerca de la costa, la brisa marina azota tu rostro y oyes el romper de las olas contra las rocas. Sobre un montículo divisas una gran torre y te acercas hasta ella. Es el faro llamado torre-vigía de Levante. A pocos kilómetros de aquí, se alza una torre gemela a esta.

La puerta está abierta, así que decides entrar. Pasa al 44.

32

Al entrar en el carromato observas multitud de objetos desperdigados por todos los sitios. Un gato ronronea en una de las esquinas al detectar tu presencia. Jeremías le calma acariciándole el lomo.

"Busca, aquí encontrarás las cosas más extrañas y más útiles tal vez.

Quizá algo pueda ser de tu interés.".
No sabes por dónde empezar, tal es el desorden. Comienzas a remover un montón de objetos. Tira dos dados:

si sacas menos de 6, pasa al 43
si sacas entre 6 y 8, pasa al 2
si sacas más de 8, pasa al 20

33

Le ofreces 5 doblones y no más. Tira un dado:

si sacas 3 ó menos, pasa al 42
si sacas más de 3, pasa al 21

34

Caminas por un sendero que atraviesa una profunda garganta. Bajo un arco natural que une los dos extremos de la gran grieta, el sendero se bifurca.

si vas por el sendero que sigue hacia el sur, pasa al 9
si continúas hacia el oeste, pasa al 23

35

"¡OOooohhh!, ¡qué bonitos objetos!. Quizá yo tenga algo que te interese. ¡Te ofrezco un trato!. Un objeto tuyo por uno mío", propone el gnomo.
Si aceptas el cambio deberás escoger un objeto tuyo, aunque no sabes qué es lo que te puede ofrecer el gnomo, y tacharlo de tu lista de equipo.

te arriesgas, pasa al 7
prefieres rehusar el trato, pasa al 5

36

Incrementa tu puntuación de destreza en 1 punto. Pasa al 28.

37

El gnomo, concentrado en su trabajo, no se percata de tu presencia. Carraspeas para llamar su atención.
De repente, gira la cabeza y te mira sonriendo siniestramente.
"Hola amigo, necesito que alguien pruebe esta máquina. Alguien lo suficientemente estúp... ¡inteligente!. Le aseguro que me ayudará a dar un gran salto en la tecnología gnómica.".
Miras con recelo la máquina reflexionando sobre las palabras de su

inventor. Quizá sirva para convertir a la gente en muebles andantes (como los que has visto al entrar) o en algo peor.

¿quieres probar el invento?, pasa al 10

prefieres seguir tu camino, pasa al 11

38

Restaura tu puntuación de suerte a su nivel inicial y añádete 1 punto extra. Pasa al 28.

39

Al examinar la pared descubres un misterioso orificio, del diámetro de tu dedo pulgar, con unas indescifrables inscripciones a su alrededor.

¿Tienes la vara com pomo en forma de cabeza de dragón?

sí la tienes pasa al 15

si no, pasa al 18

40

"Cuando llegues a las torres vigias, una deberás elegir, sólo una contiene la respuesta a tus preguntas y quizá lo que buscas.", dicho esto el genio desaparece. Pasa al 28.

41

Has penetrado en unos húmedos sótanos. De momento aquí acaba tu aventura. Recuerda que en el próximo capitulo deberás comenzar por el número de referencia 3.

42

"¡No acepto un precio tan bajo!", contesta malhumorado el buhonero, "si te interesa, ahora deberás pagar 15 doblones.".

aceptas su precio, pasa al 3

abandonas el carromato, pasa al 22

43

No encuentras nada que sea interesante, así que abandonas el carromato, pasa al 22.

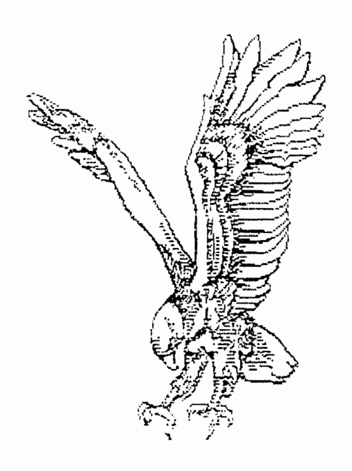
44

El interior es oscuro y húmedo; no sabes que es lo que te espera tras los

muros de esta misteriosa torre. Recuerda que en el próximo capítulo deberás comenzar por el número de referencia 2.

45

Al penetrar en la torre, la puerta se cierra a tus espaldas. De momento tu aventura concluye aquí, encerrado entre los muros de esta misteriosa torre.



Noticias

Como gran primicia, el CAAD os ofrece el guión completo de la nueva aventura de AD (aún sin nombre fijo) de temática espacial. Como ya sabéis por anteriores informes, el modo de manejo es a través de un sistema de menús, y, (que me perdonen los puristas) tiene unos gráficos digitalizados que quitan la cabeza!

"Desde siempre, la Confederación Galáctica, milagrosamente unida después de milenios de guerras fratricidas, ha esperado y temido el regreso de aquellos inadaptados que eligieron el exilio hacia regiones ignotas del Universo antes que la convivencia pacífica entre toda forma de vida inteligente.

Así pues, en los confines del Universo Conocido, vigilan diversas formas de sensores, solitarios sistemas superespecializados, capaces de informar con gran antelación de cualquier aproximación hostil.

Y allá, en lo profundo del espacio, en un apartado y oscuro rincón, una de las más sofisticadas sondas de detección y destrucción ha perdido todo control.

El Controlador, un macrocerebro gigante de gran potencia, ha sufrido una irrecuperable crisis de SME (Superparanoia Multiesquizofrénica Espacial) llegando a constituirse en el Descontrolador Supremo.

Por su gran poder destructor, por el gran peligro que representa por encontrarse en una de las más remotas, indetectables y oscuras zonas del Universo, ha llegado a ser conocido y temido como LA OSCURA AMENAZA.

Entre millones de posibles candidatos, has sido elegido, por tus especiales características y profundos conocimientos de las aventuras, para representar a tu raza en el enfrentamiento decisivo entre las fuerzas del Bien y La Oscura Amenaza, que ahora intenta apoderarse de todo el Universo Conocido.

En el más profundo secreto, se te ha educado y adiestrado en la más alta escuela de supervivencia, situada en el Anillo Dorado de los Cuatro Soles Centrales, en el mismo corazón de la Galaxia.

Tus otros compañeros de equipo también han sido elegidos y adiestrados, en riguroso anonimato, de entre lo mejor que cada especie podía aportar. Tu educación ha terminado y estás listo...

Tu misión es encontrar a tus ocultos compañeros y formar un grupo perfectamente funcional antes de que los sensores de la Oscura Amenaza os detecten. Debes ser el enlace central que una a esos seres tan diferentes en cultura, costumbres, idioma y forma física. Ellos no conocen tu identidad, y tú solo sabes las coordenadas secretas que conducen a sus lugares de origen. Cuando hayas reunido a tu grupo, deberás volver al Anillo Dorado para recibir información sobre el cubil de la Oscura Amenaza...

El Mundo del Rol

"... los investigadores se encontraban en la parte superior de una casa cuando se dieron cuenta de que comenzaba a oler a humo y que la temperatura se había elevado unos grados. Sabían que en el pasillo y por toda la casa había un numero indeterminado de seres extraños, pero no se asustaron, ni siquiera cuando los seres comenzaron a golpear la puerta. Armaron sus escopetas y pistolas y comenzaron a repartir plomo como en la mejor de las películas de vaqueros. Los seres caían a docenas, acribillados por una auténtica lluvia de proyectiles. Cuando nuestros aventureros llegaron al exterior, entre las llamas del edificio, el estruendo de las vigas al desplomarse y los alaridos de los seres heridos que morían entre las llamas, vieron que la persona (un pobre mulero de pueblo) que habían dejado al cuidado de sus equipajes, falleció por la dolorosa introducción de un tridente entre sus costillas, lo cual no le sentó nada bien. Las mulas con los equipajes estaban muertas y por la carretera aparecía a lomos de dos mulas una pareja de la Guardia Civil..."

Esta es una escena de LA LLAMADA DE CTHULHU, a partir de ahora llamada solamente LLC, este juego de Rol, en castellano desde hace un año aproximadamente, es una recreación de los años 20 con toda su infraestructura y problemas, sus armas y convencionalismos, en la cual un grupo de jugadores puede ser prácticamente lo que desee, desde un profesor de universidad hasta un vagabundo, y desde un soldado profesional retirado hasta un gángster de la peor catadura, pasando por policía, investigador privado, ocultista, parapsicólogo, arqueólogo, anticuario, anarquista, político, sacerdote, etc. hasta la saciedad.



El sistema en LLC se basa en porcentajes, según sea más alto, mas posibilidades tienes de sobrevivir, pero, el peligro, cuando realmente se presenta, está en forma de la LOCURA; es decir, que los personajes tienen una alta posibilidad de morir o ser enajenados mentalmente y sus compañeros se ven en la obligación de internarlos en un centro psiquiátrico, donde pueden empeorar, mejorar o quedarse igual que como entraron, según sea el centro. Lo más probable es que cuando un personaje entra en un manicomio deja de existir como tal, y lo más conveniente es crear otro carácter o personaje, este completamente cuerdo y lo suficientemente loco como para jugarse su cordura en un mundo pasado en el que los monstruos innominables pasean por las calles. (Antes de comenzar con este juego, recomiendo la lectura de alguna de las obras de H.P. LOVECRAFT, a ser posible los llamados MITOS DE CTHULHU, después de la lectura, si no te has vuelto loco, (je,je,je) puedes comenzar a ver más detenidamente el juego.)

007.- (inglés y francés). Lamentablemente este juego no se encuentra todavía en castellano (aunque promesas efectuadas por Q afirman que lo estará pronto). Es un juego de acción, desarrollada en el mundo actual y con el aliciente de las novelas y las películas de la serie 007. Por lo tanto ya os podéis imaginar el tema, acciones arriesgadas, chicas estupendas, villanos malísimos, sociedades poderosas y malignas, lucha entre agentes rivales dentro de tu propia agencia etc. etc. etc.

Pero no creáis que lo primero que hacen los DJ es entregaros la licencia para matar 00, no, por supuesto, pasáis por un laaaargo periodo en el que sois agentes de enlace, correos, agentes de apoyo de uno superior, participantes en una operación de gran envergadura, etc. hasta que, con el tiempo, alcanzáis la posibilidad de poseer una licencia doble 0. (Estas licencias son, como su propio número lo indica, escasísimas, lo mas probable es quedarse en un buen número y jubilar a tu personaje sin haber conocido a ningún 00 ni por casualidad).

TOP SECRET.- (inglés). Es un juego con los mismos aspectos de 007 pero con la salvedad de que las campañas se pueden efectuar en un marco mucho mas amplio, es decir que se puede pertenecer a la Interpol y estar buscando a una banda de conocidos traficantes de estupefacientes o a un asesino/asesina, de ámbito internacional. Lo mismo pertenecer al MOSSAD israelita que intenta detener el secuestro de un avión cargado de judíos o un agente de la GESTAPO que intenta descubrirlos en la Europa de 1940. Ser un Maquis español en los años 50 o un agente secreto de la C.I.A. destacado en Vietnam. Las posibilidades no tienen casi limite, pero se colocan siempre en un mundo actual, con una realidad mas o menos auténtica y con unos datos que pueden ser reales.

LES TROIS MOUSQUETERS.- (francés, con ese nombre). Es un juego de reciente creación por la fértil imaginación de nuestros vecinos galos. Recrea el ambiente y situación de la época en que florecieron los mosqueteros de la casa Real de Francia, con una base bastante sólida en la conocida novela de A.Dumas del mismo nombre. Pelear con cualquier guardia del Cardenal de Francia o batirse por una dama,¡que mayor placer y mejor gloria!.

MALEFICES.- (francés). Se tienen pocas referencias de este juego, así como de otros de la misma forma (LEYENDES,ETC.). Principalmente se basan en acontecimientos históricos pasados y una máquina del tiempo o un intento de revivir la época, imaginaria o real de algún período de la Historia. Aventuras basadas en Las Mil y una Noches o Egipto son corrientes, así como una importante saga de leyendas galas o celtas.

EMPIRES & DINASTIES.- (francés). Se trata de un juego de Rol en el que no es importante el personaje en sí, sino su línea familiar. Ya carece de importancia hasta dónde llegue tu primer personaje, lo importante realmente es el alcance de la dinastía, es decir, hasta dónde llega la fuerza del clan.

Hay mas juegos de Rol que no se han mencionado, por supuesto, entre los mas importantes podemos mencionar STORMBRINGER, PRINCIPE VALIENTE, DETECTIVE CONSEIL, EXCALIBUR, PARIS MATCH, DRAKKAR, IMPERIUM, ETC. que son de reciente implantación o de poca aceptación por parte del público (lo cual no quiere decir que sean malos juegos); por ejemplo el juego de Rol inspirado en la época revolucionaria francesa "A LES ARMES, CITOYENS", ha sido un completo fracaso en el país vecino, causa por la cual ya ha llegado a nuestros lares con una "mala" nota, con lo que no se ha podido conocer.

En cuanto a la última oleada de juegos de Rol, puesto que están apareciendo en multitud, no hay ninguno que destaque por su relevancia. El ultimo día de las JORNADAS DE JUEGOS DE ESTRATEGIA, SIMULACION Y ROL, (JESYR) celebradas recientemente, lo último era una especie de TRAVELLER, pero con las suficientes distinciones como para hacer de el un juego independiente. Aún esta por conocer el nombre final de este juego, que aparecerá en francés en un plazo muy breve.

Los juegos de Rol están en continua expansión y acaparando cada vez mas el mercado, aunque, como dicen los miembros de la Vieja Guardia, los wargames (juegos de guerra) nunca mueren. Tal vez sea que nos resulta más sencillo colocarnos en un mundo fantástico en el que cualquier cosa nos es posible por medio de la imaginación, que permanecer en un mundo que, de por sí, aunque ya se esta suavizando en general, aún es duro, negro, opresivo y cruel; ante esto sólo podemos esgrimir la fuerza de nuestro intelecto y evadirnos, alejarnos de él para encontrar en un mundo de sueños vividos una sociedad o un mundo más justo (¡Huy! que serio me ha quedado esto!). El mundo de la fantasía agradece su colaboración en la ampliación de sus territorios y le condecora con la orden de la perfecta imaginación con rutilantes estrellas plateadas y ornamentos y churumbillos de perlas tricolores.

Espero vuestras preguntas, vuestras consultas, vuestras críticas constructivas (de las destructivas no pienso hacer ni caso, aviso), de los posibles errores o incorrecciones que pueda haber cometido, etc. etc. etc. es decir, mantener un contacto directo, al mismo tiempo que exponéis vuestros intereses con respecto a algún juego determinado, a alguna parte de algún juego o la información que deseéis y yo pueda suministraros.

El próximo artículo se desarrollará principalmente sobre las expectativas de traducciones de juegos de Rol al castellano para el año 1990. Esperemos que todo salga bien y los juegos previstos (4 más en castellano) vean la luz sin ningún problema y podamos duplicar las posibilidades de juego y ampliar los campos hasta otros lugares, otras épocas y otras formas de jugar.

MIENTRAS TANTO, RECIBID UN SALUDO DESDE EL M.I.6 EN LONDRES, DEL AGENTE A VUESTRO SERVICIO.

K U T U

IMAGINACION PERSIGUE A FANTASIA POR LOS RECOVECOS DE LA MENTE EN BUSCA DE UN MUNDO SIN FRONTERAS.

PAW: Técnicas de programación

Capítulo 1.-

En esta sección, que este mes damos comienzo, intentaremos ayudar a todos los socios que poseen el PAW, pero que no aciertan a comprender cómo podrían extraer de esta potente utilidad una aventura más o menos decente. La serie de artículos de que consta la sección van destinados, pues, a todos aquellos jóvenes aventureros, hoy por hoy inexpertos, que desean introducirse en el angosto y divertido mundo de la programación.
Sin embargo, es necesario aclarar aquí porqué hemos elegido un parser como base de enseñanza. La elección no fué demasiado difícil: se trataba de una importante herramienta que sustituía con holgura los complicados y largos listados en código máquina que, por otra parte, no estaban al alcance de todos. El PAW, además, disfruta de una excelente versatilidad que los entendidos en CM sabrán aprovechar, y posee una excelente versión en castellano, que podéis pedir directamente a Aventuras AD.

Sin más divagaciones, y como el espacio disponible para tamaña empresa siempre es reducido, empezamos directamente con la programación en PAW. Ante todo, sería buena idea afianzar algunos conceptos para asegurarnos de que hemos realizado una fructífera lectura del manual que el PAW trae consigo.

- PAW trabaja con una serie de tablas indistintamente, en una u otra situación.
- El núcleo de toda la acción se desarrolla en tres de esas tablas principalmente, procesos 1 y 2 y respuestas.
- Cuando PAW describe una localidad, lee procesos 1 y no vuelve a leerla hasta que la localidad es descrita de nuevo. Luego pide un **INPUT** y el contenido de ese INPUT se comprueba en respuestas, ejecutándose alguna acción. Luego, cualquiera que sea esa acción, lee procesos 2 y pide otro INPUT.
- De estas tablas se derivan todas las condiciones y acciones que una aventura requiere. Las tablas están formadas por **ENTRADAS** (un conjunto de instrucciones, condiciones ó acciones, que comprueban el valor de las

banderas y efectúan cambios en estas ó en los objetos que llevamos, etc...). Las instrucciones reciben el nombre de **CONDACTOS** por lo que acabamos de decir.

- Hay condactos capaces de soportar cualquier situación que se nos presente. Básicamente, todo es un juego continuo entre estos condactos y las banderas (variables a decir verdad, que soportan el valor de 0 a 255 que nosotros les otorguemos para definir esta ó aquella situación), chequeándolas, alterándolas, etc... Por ejemplo, una puerta estará abierta si la bandera 11 está a 255, y estará cerrada si 11=0.

- Banderas hay 255, y muchas de éstas son llamadas **"del sistema"**, porque PAW las usa para hacer sus propias comprobaciones. Todas, en cambio, pueden ser libremente alteradas por el usuario, encontrando grandes facilidades: banderas que se decrementan automáticamente, banderas que indican si hay luz u oscuridad, y un largo etc...

Visto esto, sería ciertamente interesante distribuir las **páginas de memoria**, pues ya sabemos la eterna polémica que despierta las escasas 48K de nuestro Spectrum. De éstas, 2 habrán de ser forzosamente para el PAW. En realidad, los poseederes de un 48 no tienen que andar cambiando de página de memoria pues únicamente poseen una, pero los usuarios de un 128 deben tener un especial cuidado con esta cuestión.

Lo ideal (aunque podéis ajustar la fórmula a vuestras necesidades) es dejar la página inicial, es decir, la número 0, para todas las tablas de procesos y respuestas, ya que no pueden usar otras. Como los mensajes ocupan valiosa memoria, irán en la primera página (a partir del mensaje 1, pues el 0 se encuentra ya en la página 0). Las localidades, como presumiblemente llevarán gráficos alusivos, irán ocupando las páginas 2 en adelante. Tened en cuenta que la localidad 0 irá en la página 0, la 1 en la página 1 y no será hasta la 2 en adelante que ocupen la página 2 (cuando se pulsa la tecla B en el menú adecuado, PAW establece una localidad en la nueva página).

Hay que observar, que los gráficos se alojan en aquella página dónde se encuentre su texto de localidad correpondiente. El proceso a seguir es por ello sencillo, definir los gráficos a la par que el texto de localidad. Cuando observéis que la memoria de la página 2 se agota (son unos 19K por página), activar una nueva.

Si los mensajes de la página 1 logran abarcar, del mismo modo, toda su capacidad, podéis ir absorbiendo los bytes que han ido sobrando en cada página de localidades, pues a menudo, en éstas, os sobrarán de 1 a 200 bytes; poco para una localidad pero sobrado para mensajes.

Y ya tenemos distribuida la memoria. Partiremos de la **base de datos** (es el conjunto de información que introduces en el PAW y que has de grabar y cargar con cada sesión de programación) que PAW incluye inicialmente, la llamada **START**.
Se trata de un buen punto de partida, pero lógicamente hay que depurarlo bastante. Podéis empezar borrando la localidad 0 y el mensaje del mismo número en la tabla de mensajes. En la tabla de objetos hay uno definido que también debéis eliminar y en Inicialmente En, cambiar el valor del objeto 0 de 254 a 252 (cogido a no creado, ya veremos esto más adelante).
Todo esto parece obvio, pero la verdadera depuración comienza ahora: en Vocabulario y Mensajes de Sistema.
Como sabéis, todas las palabras que nuestra aventura debe entender han de estar debidamente registradas en el vocabulario. Por otro lado, debéis diferenciar claramente la Tabla de Mensajes con la de Mensajes del Sistema. La primera la podremos usar para definir mensajes propios, característicos de una situación determinada, pero la segunda, al menos hasta el número 54, los usa el PAW (como ocurría con las "banderas del sistema") para controlar acciones tan propias de una aventura como es el COGER, DEJAR, PONER, etc,... que no podían por menos que estar incluidas de por sí.

Echar un vistazo al **vocabulario** con la opción V en el menú. Tenéis un montón de basura que limpiar (**D PALABRA**), tales como esos adjetivos inútiles (listarlos con **P 3**) ó esos sinónimos en primera persona del singular. Tenéis hasta la palabra LINTERNA definida como nombre. Ir limpiando todas estas palabras, y borrar NORESTE, SURESTE, etc... si no los váis a usar en vuestra aventura. Debéis también incluir otros sinónimos, como por ejemplo: listar LEER (**S LEER**), veréis que incluye LEER, LEERL, y LEO. Podéis borrar LEO, pero... ¿porqué LEERL?.
Este es un punto **MUY IMPORTANTE**. El programador que incluyó esa palabra ya había previsto que el jugador podía teclear:

COGER LIBRO Y LEERLO

¿Te das cuenta?, no es necesario teclear **COGER EL LIBRO Y LEER EL LIBRO**, que resta encanto al lenguaje con la máquina. PAW entiende las primeras 5 letras de cada palabra, y entiende que ese LO sobreentendido se refiere al libro. Podés completar esta palabra con estos otros sinónimos: LEE, LEELO, LEELA, para que os hagáis una idea de lo que debéis hacer con el resto (en SUBIR; SUBE, SUBET, SUBEL, etc...).
Ahora debéis depurar los **Mensajes del Sistema**, porque entiendo que comprendéis toda la mecánica del vocabulario (grados en las palabras,

sinónimos, nombres propios con valores menores de 50, palabras convertibles menores de 14, etc...). Todo lo que debéis hacer es revisar mensaje por mensaje y corregir la persona a la que se refiere según gustéis (esto es, a veces dice: "No tienes es objeto" y otras "No tengo ese objeto", con lo que podéis crear una crisis de personalidad).

Hecho esto, podemos empezar a considerar otros asuntos más importantes. Por ejemplo, entended que PAW SIEMPRE empieza en la localidad número 0, así que describe la localidad, lee procesos 1 y ¡pide un INPUT!. Nosotros necesitamos establecer algo así como una **pantalla de presentación** dónde volcar el título de la criatura y los créditos, por ejemplo. Podemos, por tanto, desviar la atención de PAW a otra localidad (elegiremos la número 2 como pantalla de comienzo de nuestra aventura, por razones que luego se explicarán).

Observa esta entrada en procesos 1:

```
*    *    AT      0
          ANYKEY
          GOTO    2
          DESC
```

Imagina que PAW lee la localidad 0, luego lee procesos 1 y se encuentra, de entrada, con esta órden (los asteriscos * poseen un valor 0 y siempre se colocarán los primeros en la lista) que dice: **AT 0** (si estás en 0) **ANYKEY** (espera una tecla) **GOTO 2** (ve a localidad 2) **DESC** (y descríbela). ¿No es maravilloso?.

El texto de localidad 0 contendrá, por supuesto, nuestra presentación, y aquí entramos en la forma que tiene PAW de tratar el búffer de impresión.

PREGUNTAS Y RESPUESTAS.-

En este número iniciamos una sección que pretende resolver las dudas que tengáis acerca del funcionamiento del PAW.
Las preguntas que queráis formular las deberéis enviar a la siguiente dirección:

Javier San José
C/Ronda del Ferrocarril 75,7ºA
09200-Miranda de Ebro (BURGOS)

PREGUNTA: Juan Antonio Paz Salgado

1.- *"Intenté poner una pantalla de presentación siguiendo al pie de la letra lo que dicen los manuales y la aventura se me colgó al cargarla..."*
Lo que te sucede es muy lógico ya que el listado BASIC que aparece en los manuales está equivocado. Fíjate en la linea 20, en la que pone CLEAR 29856, pues bien, lo único que has de hacer es sustituir este CLEAR por uno de la forma: **CLEAR 28671**. Lo que hace este CLEAR es reservar memoria para poder cargar tanto el intérprete PAW como la base de datos (observa que con el primero se te cuelga ya que no deja suficiente espacio libre de memoria).

2.- *"¿Cómo se usa exactamente el PAWOR H?"*
Amigo mio, eso mismo fue lo que yo pregunté directamente a los programadores de AD, siendo su escueta respuesta que servía para futuras ampliaciones del sistema. Desde esta página invito a los programadores de AD (o a quien se digne) que nos aclare, tanto a mí como a Juan Antonio, el funcionamiento exacto de susodicho OVERLAY de usuario. **NOTA**: Para quien no se halla percatado aún, grabado tras el último de los OVERLAYS del PAW (el PAWOVR3) se encuentra este misterioso OVERLAY de usuario (que por cierto no está traducido).

3.- *"¿Cómo deben insertarse los overlays de usuario?"*
Según reza el manual, los OVERLAYS de usuario son bloques de código máquina creados por el usuario (lógico ¿no?) que pueden ser cargados desde el PAW con la opción Z. De todas formas el funcionamiento exacto de estos overlay (para qué sirven y cómo se usan) queda bastante oscuro en el manual. Yo creo que pueden servir para futuras expansiones del sistema,

me explico: si AD decide sacar un módulo de ampliación del PAW, en vez de renovar todo el sistema, sacará un OVERLAY de usuario que podremos cargar con la opción correspondiente como si fuese un OVERLAY más. Esto además de ser lo más cómodo es lo más barato (sólo habría que comprar un pequeño bloque de código, en vez del programa completo).
Esto son sólo expeculaciones ya que, como he dicho, sólo los programadores del PAW saben su uso exacto.

4.- *"¿Puede usarse de alguna manera el tiempo-muerto para hacer cosas pero sin destrozar lo que está escribiendo el jugador?"*
Para controlar el tiempo-muerto y el INPUT del jugador disponemos de dos comandos: TIME e INPUT
Para que no se 'destroce' lo que está tecleando el jugador tenemos dos opciones:
- permitir que el tiempo muerto sólo pueda ocurrir al inicio del INPUT, esto se consigue con **TIME (duración) (opción)**, siendo opción=1 (que indica que el tiempo muerto sólo pueda ocurrir al inicio del input).
-también podemos usar el comando **INPUT (opción)**. Con opción=4 conseguimos que el input sea en la parte inferior y además que cada vez que ocurra un tiempo muerto se recupere lo tecleado (esto es lo más aconsejable). **NOTA**: opción=4 combina la opción 1 (input en la parte inferior) y la 3 (recuperar BUFFER de input después de que ocurra un tiempo-muerto).

Esto es todo por el momento. Espero vuestras preguntas.

OPINION

Uno de los socios ha comentado acerca de esta sección que va a ser el "Falcon Crest" del CAAD, tanto por la audiencia que está acaparando como por los follones que se arman... yo sólo digo que daré una pequeña respuesta a aquellos que se metan directamente conmigo o mi trabajo, los demás ofendidos pueden defenderse solos... ¿o no?

Aventuras de España

Me he decidido a escribir este artículo a raíz de la publicación, en el CAAD nº 3 de una serie de interesantes cartas aparecidas en OPINION. Lo he dividido en tres partes:

1.- Los arcades. No es esta la primera vez que noto un cierto desdén, por parte de los aventureros, hacia los arcades. Pues bien: he de confesar que soy un gran defensor de este género (a la vez que amante de la aventura); es más, poseo un buen número de ellos, y todos de excelente calidad.

Si bien es cierto que se trata de una forma poco provechosa de pasar el tiempo, creo que la actual situación de la aventura nacional obliga a muchos usuarios (me incluyo) a llenar sus ratos de ocio con arcades. Porque yo, como tantos otros, no estoy dispuesto a usar un diccionario para poder jugar una aventura inglesa, ya que ello limita la jugabilidad y la adicción considerablemente.

2.- La aventura en España. Quisiera, antes de comenzar, felicitar -que bien lo merecen- al CAAD, Egroj, AD... creo que si la aventura española no está suficientemente difundida, se debe a dos únicas razones:

- La falta de publicidad

- El desinterés que los usuarios en general muestran hacia las aventuras Puede parecer algo exagerado, pero me temo que es así.

Apenas existe publicidad sobre la aventura, y por ello no pueden ser muchos los que la conozcan (o aprecien). ¿La solución? Publicar, en una revista muy popular una sección como EL MUNDO DE LA AVENTURA o EL VIEJO ARCHIVERO, que en su actual publicación están destinadas al fracaso. ¿Por qué no va a ser posible? ¿Acaso no aparecen en cierta revista secciones dedicadas a las consolas Sega, con un número de usuarios muy reducido? Quisiera advertir también que no es posible la comparación con las revistas inglesas, más que nada por cuestión de cantidad.

El desinterés... incluso muchos de los que conocen la aventura la repudian, prefiriendo el arcade. A mi entender, esto es un mal endémico: El tener que leer, pensar y escribir espanta al personal (que nadie se de a engaño, no me contradigo con lo dicho arriba -los arcades- simplemente defiendo la convivencia entre éstos y las aventuras, no la primacía de los primeros). Y vamos con un tema "espinoso"...

5.- El sueño inglés. He comprobado que en el 90% de los artículos referentes a aventuras conversacionales, se alude a Inglaterra (o el Reino Unido, como prefiráis). Creo que no será necesario que ponga ejemplos.

Y no es que me parezca mal, al contrario... lo que ocurre es que no podemos vivir del sueño inglés; pienso que nunca contaremos en nuestro país con casas como KJC, Workshop, Level 9... las razones son múltiples, falta de publicidad -me repito- mentalidades, tradiciones y niveles culturales muy diferentes, escepticismo, incredulidad, etc.

¿Creemos de veras que alguna empresa española emulará a Workshop, o que Correos agilizará sus servicios en aras de la aventura? ¿Realmente creemos que es posible que un empresario pague a sus empleados por jugar a ser Maestros de Fantasía?

... y es aquí, además, falta la tradición aventurera de los británicos; nunca hemos tenído un mítico rey Arturo, un Camelot o unos escritores como Walter Scott o H.G. Wells (pasado y futuro), por no mencionar a Tolkien. Es más, la obra literaria española más universal, el Quijote, se dedicaba a ridiculizar a los caballeros andantes y el fantástico mundo que los rodeaba.

Lo que sí podemos hacer es procurar potenciar la aventura, en todas sus facetas, con medidas como estas:

- Dejar de comnprar juegos ingleses y ayudar (creación, compra, difusión) a popularizar los españoles.

- Masificar la presencia de aventuras, de la mejor calidad posible y en todas sus variantes, en el mercado.

- Y otras muchas que se os están ocurriendo.

Esto es todo, sólo deseo saber vuestras ideas y opiniones cuanto antes.

?????? (sin datos...)

Idiomas

Quizá sea muy pronto para meterse en tales sutilezas. Quizá la aventura española no cuaje, no madure, y todos los proyectos actuales se vayan al traste (los dioses no lo quieran así). Quizá no sean estos el momento ni el lugar apropiados para ello, pero creo que desde ahora y desde aquí, cuando nuestra aventura aún está en pañales, es necesario plantearse el uso de uno de los mayores tesoros de este país. Un tesoro que suele causar controversia a la hora de su administración y uso: Las "otras lenguas".

Hoy por hoy, el número de posibles jugadores para aventuras en valenciano, gallego, vasco y catalán es mínimo, pero si se comenzase a proyectar aventuras en estas lenguas, dentro de algún tiempo, cuando la aventura española sea algo sólido y real, cuando los anglosajones corran a bibliotecas y librerías en busca de diccionarios para traducir nuestras aventuras, comenzará el despertar de la aventura en las demás lenguas peninsulares (o por lo menos me gustaría que fuese así).

Y, por favor, que nadie crea que intento convertir el panorama aventurero español en nuevo Babel. No. De lo que se trata es de explotar y potenciar una parte de toda aventura que, hasta ahora, no se ha tenido demasiado en cuenta en nuestro país (sobre todo por falta de memoria, dicen) y que es la ambientación. El uso de otras lenguas sería, por una parte, beneficioso a la parte literaria de las aventuras, y por otra ¿os imagináis una aventura en la que cada PSI emplease un idioma distinto? Podría ser algo grande. O quizá fuese algo horrible...

Pero claro, el problema está ahí. Son muy pocos (casi diría que, de existir, se podrían contar con los dedos) los aventureros que dominen dos (y mucho menos tres) de estas lenguas.

Si alguien tiene algo que decir, ¡que lo diga!

PEDRO SILVA FRANCO

OPINION

Ante todo, buenos días, aventureros, a partir de ahora me uno al séquito de zumbados dedicados exclusivamente a acuchillarse por la espalda a través de las páginas del "fanzine" (que bien suena).

Por cierto, al que habéis dejado seco es al pobre "JAPS" que se dedicó (sana actividad) a dar un toque a todo lo que se veía mal: al menos ha sido de lo poco entretenido de esta sangrienta sección.

Gracias a "Kantito"; no se puede dar más el tostón que tú con tu articulito, que más parecía un árbol genealógico con tanta aburrida generación. Otro tostón, que además se lo toma en serio, es Xavier Ruiz, que parece muy dolido con "JAPS"; ya he destacado las virtudes de la crítica, pero no de la mofa, coña, pitorreo que tanto te molesta. Es precisamente esto lo que le falta a esta sección.

Debo recordaros a todos que esto es un Club de Aventuras, no de "mitólogos", etnólogos ni historiadores (Dios nos libre). Mi único aplauso, para Javier San José; el libro-juego es bastante entretenido y tampoco merece la pena criticar los escasos fallos.

Y vamos con Kutu, que además de escribir frases horteras, se está dedicando a liarnos aún más si cabe respecto a los juegos de Rol; podrías escribir un poco sobre lo básico de cómo son estos engendros. Además podrías indicar los sitios de venta y "preciosss".

Animo a todos, que esto va a mejor, y sólo rogaros que no juguéis más con el 2º capítulo del L-J, porque no hacéis más que molestar al viejo y al dragón que quieren intimidad. Saludos.

DAVID SANCHEZ "HABIT"

P.D. ¿Quien coño "acecha en el umbral"?

LA COÑA VUELA EN ALAS DE CACHONDEO HASTA EL ULTIMO ABURRIDO TONTIN

Críticas y felicitaciones

1.- El libro-juego:

En el fanzine nº 1, trece páginas; en el nº 2, ocho páginas; en el nº 3, nueve páginas, de un total de 42, 38 y 38 respectivamente (sin contar la interesante página en blanco).

Es como si hacemos una aventura que cabe en 10K en un formato de 128K. Es decir, si le dais de un cuarto a un quinto del fanzine, creo que tenemos derecho a exigir que su calidad sea más alta que la actual. En otras palabras, creo que este proyecto debería haberse aplazado hasta que el fanzine estuviese respaldado por un mayor número de socios, y pudiésemos permitirnos el lujo de dar un espacio tan valioso a un libro-juego de amateur. No quiero decir que sea malo, pero es que... bueno, mejor dejarlo estar...

También cabe la posibilidad de que haya sitio suficiente para todo y el "engendro" no esté quitando espacio a OPINIONES, PREGUNTAS Y RESPUESTAS y, sobre todo, a los informes sobre aventuras extranjeras (como los del nº 0) y sobre los juegos de Rol (muy bueno este último, por cierto). Si es así, me callo. Publicadlo y... allá vosotros con vuestra conciencia.

Espero no haber sido muy duro con el amigo Javier San José, pero es que tener que esperar dos meses para encontrarte con algo que no te llena del todo...

2.- Al amigo Xavier Ruiz Ribes:

Chico, admiro tu patriotismo, pero creo que si alguien se decide a hacer una aventura debe tomarse el proyecto más en serio que los autores de LA CORONA y POST MORTEM. Quiero decir que, actualmente el mercado "aventurero" español no está para bromas, y si un chaval va a una tienda con la sana intención de "ver que es eso de las aventuras conversacionales" y se encuentra con uno de esos engendros... bueno, tiene el 99,9% de posibilidades de volver a jugar arcades. El 0,1% no es que siga jugando aventuras, es que acaba en el psiquiátrico.

Reconozco el mérito de ambos autores de dedicarse a la aventura y dejar a un lado los arcades, pero creo que con un mínimo d esfuerzo podrían haber mejorado un mucho sus aventuras.

Pasando al tema de los PSI, estoy de acuerdo contigo en que no deben ser simples monigotes con nombre. Te doy también toda la razón en que es mejor la "calidad" que la "cantidad".

Por otra parte, la falta de PSIs en la AVENTURA ORIGINAL (a excepción del curioso elfo, y algo menos, del enano del volcán) se ve perfectamente "disculpada" por el JABATO (si no lo tienes te aconsejo que lo compres) en el que "hay de todo" y merece ser destacado el amigo Fideo.

Pasando a criticar (en el buen sentido de la palabra) tu segundo artículo, no estoy en absoluto de acuerdo contigo en dos cosas:

- El hecho de que los PSIs sean prescindibles me parece algo "tonto" (con perdón) dicho por un aventurero. Alguien dijo una vez (algún miembro de AD) que las aventuras pueden ser calificadas como "simuladores de vida". ¿No te parece realmente aburrido y tedioso ir por un mundo fascinante en todo, excepto en estar poblado sólo por ti mismo? ¿No crees que es mucho mejor ir encontrándote personajes que vayan "complicándote la vida", además del resto de obstáculos propios de una aventura? Yo sí, desde luego. Naturalmente, siempre que éstos tengan calidad, pero eso ya es harina de otro costal.

- Por otra parte, la falta de memoria no puede superarse con el simple hecho de desearlo. Es verdad que hay aventuras realmente buenas en 48K, pero serían mucho mejores en 128K... por cierto, ¿hay alguien que tenga idea de cuantos 48K hay por cada 128K? Si es así, que me lo diga. Es un dato que me interesa mucho.

En fin, Xavi, espero que en tu próximo artículo (que imagino ya tendrás listo) además del tema que tengas preparado, des respuesta (y espero que sea dura y "criticona" como la mía) a mi... OPINION.

3.- Al amigo José A. Narváez "GOVALL" (bonito apodo):

Sólo quiero decirte que me pareció muy bueno tu artículo pero, ¿no crees que es demasiado "silvestre y vegetal"? ¿Vives en el campo o algo así? Bromas aparte (porque era broma, claro) estoy de acuerdo contigo en que no hay que arrojar nuestra ira sobre los jóvenes autores, pero dices que hay que reconocer lo bueno de estos: Yo no lo veo por ningún lado, por más que lo he buscado en sus "bisshos" (léase, como no, LA CORONA y POST MORTEM).

4.- Al amigo Melitón Rodríguez "JAPS" (chico, ¿de verdad te llamas así? Espero por tu bien que no).

Tu artículo del número 3 es sencillamente, buenísimo. Tu estilo cómico y ameno hizo que me animase tras morir mil veces en el libro-juego... estoy totalmente de acuerdo en lo de la Biblia, el libro-juego y el patriotismo del colega Xavi. Discrepo, sin embargo, en lo de la mitología griega:

Por supuesto, si la tomamos tal como es, no tenemos ninguna libertad, pero chico, eso pasa con todo. Si haces una aventura basándote totalmente en algo, no sólo será un plagio, sino que resultará aburridísima de jugar si el tema es muy conocido (libros, películas o la propia mitología griega).

Lo que ocurre es que hay que partir de un punto, si, pero luego darle un giro nuevo. De este modo, el Minotauro tendría un sentido fuera del laberinto, e incluso ser el protagonista de un juego (¿para vengarse, quizá, de cierto personaje que acabó con su padre tiempo atrás?)

Del mismo modo, cada mito, pese a "estar fuertemente establecido y ser completo en sí mismo", podría ser origen de una aventura que le diese un desenlace distinto (alterando algunos elementos) o, ¿por que no? una especie de continuación o segunda parte. En fin, pese a todo, enhorabuena. Espero tu respuesta, que imagino será tan divertida y amena como la anterior.

DAVID MANCERA "KISSER"

Preguntas y... respuestas?

- Alvaro Mangado se pone las botas preguntado, y nos remite una larga serie de cuestiones:

1.- *Je je ¿Cómo se llega desde la cueva a la tienda en LA CORONA?*
Pues simplemente dejando el diamante en la localidad donde hay un hueco en la pared, y luego moviendo esta. En el desierto sigue esta secuencia de movimientos: OESTE - OESTE - OESTE - OESTE - SUR. Ahora estás frente a un pequeño pueblo, que puedes visitar con ENTRAR PUEBLO. Para entrar en la tienda, tan sólo tienes que llamar a la puerta y dirigirte al norte.

2.- *¿Qué es y para que sirve un ANK?*
Si te refieres a su uso JABATiano, te diremos que evita que cierto monumento histórico (además de funerario) se te venga encima...

3.- *Si he mandado una aventura a el "Gran concurso de aventuras" ¿Puedo mandarla también a "Aventuras Home-grown"?*
La verdad es que no importa mucho, pues de las aventuras no ganadoras del concurso, se hará una selección para incluirlas en esta sección, previo consentimiento del autor, por supuesto.

4.- *¿Cuales son los nombres de los programadores de HISTORIAS DE MEDIALAND, KEOPS EL MISTERIO, WIZ LAIR y ROCHN LA ERA DE LAS ESPADAS?*
Respectivamente, Javier San José, Oscar García Cagigas, Sebastián Luis Fuentes y Aitor Pipaón.

5.- *¿Cómo se termina el AFTER THE WAR?*
Aaaarrrggggghhhhhhh!!!!!!! (alarido impresionante) cof, cof, cof (tos histérica) huh, huh (jadeos ahogados) sscrriitttchhhh...(arañamiento de pared) ¡¡BLOM!! (caída al suelo tras fulminante infarto).

6.- *¿Qué pasa con ESPEJOS?*
Debido a la repentina muerte del director del fanzine, nos vemos en la imposibilidad de dar respuesta a esta pregunta...

- Francisco Javier del Aguila pide dos cosas en ZIPI Y ZAPE 1:

1.- *¿Cómo deshacerse del elefante?*
Es muy sencillo... tan sólo hay que dejar el ratón en su localidad. ¿Y dónde está el ratón? Pues en una habitación cochambrosa, al este de la localidad del primo Sapientín. Con esto respondemos también a Francisco Javier del Aguila

2.- *Dadme algunas ideas puntuales, pues no se que hacer...*
Lógico, en un programa como este... es muy lineal, es decir, si no resuelves el problema anterior no puedes continuar, y eso quita emoción. El problema es dar ideas generales, pues sería como ofrecer la solución... si la gente lo pide, se publicará la solución completa.

- David Sánchez, además de hablar mal, también sabe preguntar, y con la exquisita delicadeza que le caracteriza, escribe:

1.- *En el HOBBIT, dime el camino (porque mapearlo debe ser la leche) desde que escapas de la cárcel goblin hasta el anillo.*

E - UP - S - SE - TAKE RING ... y ya lo tienes

2.- *Para qué narices sirve cruzar el río con el bote. Después de tantos años atascado ahí, al otro lado no hay nada.*

¿Que no hay nada? Prueba a ir al NE y ya me contarás...

- Juan Carlos Matos formula estas preguntas, cada una de una aventura:

1.- *En KE RULEN LOS PETAS, después de encontrar a Mulo en la alcantarilla y matar al Korp ¿Hacia dónde hay que ir?*

Debes moverte por el alcantarillado hasta encontrar una tapa de cloaca en el techo, y al teclear "SALIR" te hallarás frente al hotel.

2.- *En JACK THE RIPPER, parte 1, ¿cómo puedo salir de la casa sin que me detengan?*

Hay que hacer una larga serie de acciones... en primer lugar debes cerrar la puerta... luego afeitarte, para no ser reconocido, y debes hacerlo con agua caliente, además. El siguiente paso es rajar el almohadón con la navaja y meter dentro el cuchillo. Abre la ventana, ata las sábanas, lanza la almohada por la ventana, y luego desciende por tu improvisada cuerda.

- Carlos Sisí se encuentra embarrado (y nunca mejor dicho) en SHADOWS OF MORDOR. Concretamente en el Cold Gloomy Marsh. Nos cuenta que ya ha logrado construir el "Raft", pero su problema es... ¡moverlo! No es tan complicado, en verdad... si dispones de una rama "branch" y estás sobre la balsa, basta que teclees: POLE RAFT WITH BRANCH.

- José Manuel Galán nos remite preguntas surtidas... por cierto, para tu cuestión acerca de KE RULEN... te remito a la de Juan C. Matos.

1.- *¿Cómo superar el obstáculo del taxi en TERRORMOLINOS?*

En primer lugar, las acciones de recoger los objetos en el interior de la casa deben ser realizados sin la menor pérdida de tiempo, ya que éste es esencial. No debes olvidar llamar a Doreen antes de partir, puesto que sin ella no puedes subir al taxi, y si tardas y ella se mete en el cuarto de baño, ya no la podrás sacar...

2.- *¿Cómo puedo evitar que los Demonkins me maten al salir del castillo en TOWER OF DESPAIR?*

¿Has probado a teclear RUN EAST?

3.- *¿En la 1ª parte de JACK THE RIPPER, qué puedo hacer para leer las notas de papel que hay junto al cadáver del callejón?*

Allí mismo no puedes leerlas. Cógelas, pónte las en los bolsillos, y léelas al llegar a tu casa.

- El misterioso socio 108 quiere saber...

1.- *He oído que DOC THE DESTROYER está traducido al castellano, y que es más un juego de Rol que una aventura. ¿Es cierto? ¿De que casa es?*

No tengo noticias de que DTD haya sido traducido, entre otras cosas porque es un programa de 1987, si no recuerdo mal, y que no tuvo mucho éxito (en UK). En realidad, DTD no es una aventura ni un juego de Rol. Es un subtipo llamado "conversacional por opciones", en el que se te presenta una situación y te son ofrecidas una serie de opciones, siendo estas las que te guían por el juego. También, en los combates, hay una secuencia animada, como en un programa de lucha. Es entretenido, pero muy fácil. Ah, es de MELBOURNE HOUSE.

- Jorge Louzao Penalva formula cuatro cuestiones, aunque solo una es un problema en una aventura...

1.- *¿Las aventuras "Home-grown" están todas en castellano?*

Desde luego...

2.- *¿Cómo podría conseguir aventuras como YENGHT o ARQUIMEDES XXI?*

Puesto que están descatalogadas, el único método legal es comprarlas de segunda mano a algún usuario.

3.- *¿Y el HOBBIT y otras tantas?*

Igual que las anteriores, aunque en UK se ha editado un pak llamado "Tolkien's Compilation" que incluye el HOBBIT, LORD OF THE RINGS y SHADOWS OF MORDOR.

4.- *¿Cómo #&-#%¡! se sale de la nave en la segunda parte de LA GUERRA DE LAS VAJILLAS?*

Para que las Tropas de Asalto no te maten, debes ocultarte en el armario y esperar a que se marchen... entonces puedes dejar la nave sin ningún problema.

- Javier San José continúa con sus problemas en THE PRICE OF MAGIC, aunque ahora en lugares más avanzados...

- *En "Misty Corridor" parece que hay una rueda (Wheel). ¿Cómo se coge?*

Ante todo necesitas llevar al murciélago, convenientemente enjaulado además. Si ya lo tienes y estás en "Misty Corridor", súbete a la rueda y teclea lo siguiente: CAST HYP AT BAT, BAT, GET WHEEL. Con estas órdenes, el murciélago habrá dejado la rueda a tus pies, y ya puedes cogerla. Por cierto, la rueda es el foco del hechizo DED, uno de los más potentes, ya que cancela todo tipo de magia... es posible que en un próximo número se ofrezca una solución serializada de esta aventura, o al menos una lista de los hechizos con sus efectos y objetos focales.

2- *¿Cual es la respuesta al acertijo de la "Rock Bubble"?*

El texto que se te ofrece te habla de cuatro cosas que inspiran temor en el hombre, por consiguiente, la respuesta es FEAR.

- Y ahora vamos con un "especial JABATO", ya que la serie de preguntas que siguen están dedicadas en exclusiva a él. Empecemos con el socio José A. Narváez:

1.- *¿Qué hacer para que las tapas de los sarcófagos no se caigan?*
Nada complicado, Taurus es fuerte, pero esas losas deben pesar como media tonelada... así que no esperéis que vuestro compañero esté soportándolas todo el día. Cuando no puede más, suelta la losa...

2.- *¿Dónde están la espada y la pala? (ya se que las hay)*
¿Ah, si? Y como lo sabes, ¿ein? La espada es mágica, y como tal aparecerá mágicamente en el momento oportuno. La pala está dentro de uno de los famosos sarcófagos, bajo la momia. (Un dato más, las momias eran rellenadas de alquitranes para conservarlas, por lo tanto pesaban bastante más de 100 kilos... y por eso Fideo no puede con ellas).

3.- *¿Por qué Jabato se mete en tantos líos, por qué no se va a veranear a Marbellum o a Terrormolinus como todos los tipical-sapiens?*
Eso le gustaría a él, pero si tú estuvieses en una celda con un pútrido cadáver sonriente de compañero, un amigo esclavo, el otro idiota, y la novia secuestrada, no estarías también hasta los coleonis?

4.- *¿Es imprescindible dar el dinero a Marttus?*
La respuesta es sí y no. Sí porque la pista es vital para concluir el juego, y no, porque si le pagamos, no tenemos dinero para acabar...

- La que sigue es, lógicamente, la última pregunta, porque es la última que se puede presentar en el juego. La han formulado José Manuel Galán, David Picó Jover y Sergio Azlor Oliván, y juntado todos los textos, sale algo así como esto...

1.- *Frente a Kepher, con la cría mordisqueándolo, Fideo emulando a Mark Knopfler, Taurus todo distraído y Claudia berreando... ¿qué hay que hacer?*
Vuestro problema es que atacáis al bicho sin quitar de enmedio a la encadenada Claudia, por eso Kepher os sorbe los sesos (¡no os vais a cargar también a Claudia!). Para evitar líos, decid a Taurus que libere a Claudia, o que rompa sus cadenas y... ¡vía libre!

Y como siempre hay preguntas que no puedo contestar, dejo estas para vosotros... ¡a ver quien se atreve a responder!

- Juan Carlos Matos pregunta angustiado:
En BARD'S TALE ¿Cual es la solución a la pregunta que hace la boca en el segundo piso del castillo? ¿Y la posada por la que pregunta el anciano? ¿Dónde está la salida a pisos superiores del castillo?'

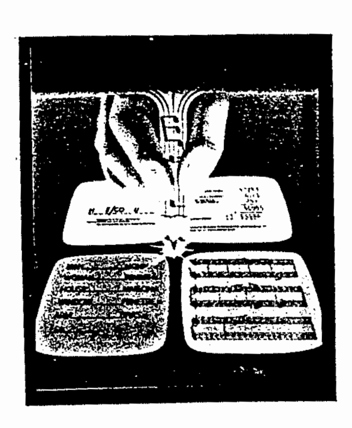
- Y por último, Alvaro Mangado nos cuenta cual es su problema en juego algo antiguo ya...
En el juego HAMPSTEAD, ¿cómo se puede apostar?

Bolsa de Aventuras

Ante la avalancha de pedidos recibidos, este humilde servidor no puede dar abasto a semejante tarea (léase copiar, hacer envoltorios y carátulas, enviar los paquetes) con toda la celeridad que desearía, pero lo voy intentando. Si vuestro pedido no llega, tened un poco de paciencia... ¡llegará!

Y ahora las buenas noticias, que son simplemente la ampliación a ocho de los títulos disponibles. Los tres nuevos son:

AVENTURA 6: El examen (aventura para los malos estudiantes)



En esta aventura no encontrarás magos ni brujos, no te toparás con enanos o trolls. No tendrás que luchar contra monstruos y dragones, ni tendrás que salvar a tu amada de las garras del enemigo. No tendrás que profanar pirámides y templos sagrados. Tampoco tendrás que defender a tu pueblo del ataque de las hordas asesinas llegadas de otros planetas, ni averiguar cómo desconectar el cerebro positrónico descontrolado que amenaza con destruir a la humanidad. En esta aventura las masas no te aclamarán a tu llegada triunfal. Unicamente tú te beneficiarás del éxito... o sufrirás el fracaso. En esta aventura sólo tu ingenio te salvará.

Versión: Spectrum 48
Precio: 350.-

AVENTURA 7: El Forastero

Grupo CREATORS UNION te ofrece:

- Realismo total: Enigmas retorcidos, peleas... todas las mejores escenas del "Western".
- Black, el sheriff; Catty, la camarera; Billy, el fanfarrón; Samuel, el pastor y otros muchos PSI (aquí hasta el gato es inteligente).
- ¡Sonido y simpáticos gráficos!
- Multitud de exteriores e interiores a explorar.
- Tiempo simulado (día-noche-día) y necesidad de alimento.
- Negocia, infórmate, deduce, rastrea y caza a los tres forajidos más buscados en todo el Oeste.



Versión: Spectrum 48
Precio: 350.-

AVENTURA 8: Pueblo de la Noche

Grupo CREATORS UNION te ofrece:
- 90% de las pantallas con gráficos multicolores (paisajes y escenarios de fábula).
- Sorprendentes efectos sonoros.
- Personajes mágicos según la mejor tradición de los hermanos Grimm.
- O wagnerianos, como la espectacular Sonia la valquiria, tu fiel compañera.
- Todo un mundo lleno de vida y misterio, sumido en la oscuridad.

Versión: Spectrum 48
Precio: 350.-



Parece que A. Carlos García, tiene algunas dudas sobre esta sección, y en una seca y lacónica carta hace las siguientes preguntas:

1.- *¿Cual es el precio original (mínimo) de una aventura? (pero referente a la suma de envío, duplicación, cinta, etc...)*

El precio mínimo de venta de una aventura es 325 pesetas, y el coste de lo que referías arriba... ¡300! Como podéis ver, dentro de poco podré retirarme debido a las grandes sumas y superávits de que disfruta el Club...

2.- *¿De que forma remitís el importe que vaya generando la aventura?*

Mediante un giro postal cuando el importe acumulado alcanza 1000 pesetas, es decir, cada 1000, un giro.

3.- *¿Para que queréis una solución de la aventura paso a paso? Si jugándola se puede saber...*

Pues si, pero si me preguntan algo complicado, no puedo ponerme a jugar hasta hallar la solución... es más rápido leer una solución y responder.

4.- *¿Qué significa el término "sine qua non"?*

Es una frase latina, traducible por "requisito imprescindible".

5.- ¿Por qué queréis por la otra cara de la cinta la base de datos? En el caso de que no cargue la aventura se dice y ya está.

No es por eso... simplemente, la base de datos es usada para poder ver los mensajes y corregir faltas de ortografía (¡si el autor lo permite!).

6.- *¿Creéis que así se respetan los derechos de autor? Porque, ¿que pasará si también distribuís la base de datos? En caso contrario, ¿quien se beneficia de ello?*

Parece que te hallamos agraviado en algo y estés buscándonos las cosquillas, querido amigo... si dudas de la buena fe de la gente que forma el Club, lo mejor es que no formes parte de él. Una cosa es criticar fallos, aunque sea duramente, y otra muy distinta no fiarse de alguien. Además, ¿para qué vamos a distribuir la BD de una aventura ya editada? Cualquiera con un mínimo de conocimientos del Spectrum puede sacar la BD del juego...



- ¿Estás apuntado al juego por correo "Libertad o Muerte" y te interesaría contactar con otros jugadores y formar alizanzas, grupos, etc? ¿Te gustan los JPC o los juegos de Rol? Escribe a:

Justo Manuel Alés Tirado
Ronda del Pilar, 37, 1ºC
06002 BADAJOZ

- Cambio o compro aventuras para 16 bits (tengo PC compatible Inves PC X30 con unidades de 5 1/4 y 3 1/2) y para intercambiar ayudas mapas, etc. Escribir a :

Miguel Angel García Gómez
Hacienda de Pavones, 19, 4ºB
28030 MADRID

- Se busca ejemplar del Necronomicón en buen estado, a ser posible en la versión en griego de T. Philetas. Abstenerse si el ejemplar está parcialmente destruído o encuadernado en piel humana. Lo cambiaría por un ejemplar del "Unaussprechlichen Kulten" de Von Juntz. También se aceptarían fotocopias. Precio a convenir.

Venerable Rabino Ben Kaddish
C/ Kroîneserg, 73
Bonn RFA

- Agradecería información sobre cómo encontrar los siguientes libros:

1.- Master of Middle-earth: the achievement of J.R.R. Tolkien (Paul Kocher)
2.- Complete guide to Middle-earth (Robert Foster)
3.- Pictures by J.R.R. Tolkien (J.R.R. Tolkien)
4.- The adventures of Tom Bombadil (J.R.R. Tolkien)
5.- Las cartas de Papá Noel (J.R.R. Tolkien)
6.- Tolkien Companion (J.E.A. Tyler)
7.- A Tolkien Compass (Jared Lobdell)

... o cualquier libro sobre el mismo tema que no haya sido publicado por la Editorial Minotauro hasta el día de hoy. Son todos ellos libros muy antiguos por lo que, mi única esperanza es que alguien de "avanzada edad" los conozca y pueda informarme. Muchas gracias de antemano.

Manu Márquez
Sarrikobaso 28, 1º C
Algorta BIZKAIA
48990

- Si vives en Madrid y alrededores y te gusta programar... escribe a: (Esperamos grafistas para el PAW).

Soft'n Rol
Apartado 60020
28040 MADRID

- Compro aventuras raídas (pero maravillosas) que tengas tiradas por ahí, a precio de amigo. Me interesan sólo las extranjeras. No lo dudes:

David Sánchez Sánchez
C/ Antonio Toledano, 36, 5º B
Madrid 28028
Tel. (91) 574 66 52

- Compro aventuras inglesas. Principalmente las de Level 9. También me gustaría conseguir THE HOBBIT (¡Por favor, lo necesito!).

Javier Larrauri Cámara
Marqués de Villores, 67, 2º E
Albacete 02003

- Si te pica la curiosidad sobre lo que es un juego de Rol, yo te ofrezco la posibilidad de descubrir lo que quieras sobre este apasionante mundo de la forma más directa y divertida... ¡¡JUGANDO!! El juego que utilizaremos de trampolín sera LA LLAMADA DE CTHULHU (Chulu para los amigos), de modo que si no te importa que impere la Ley Seca en el Boston de 1920, no temes a lo que se pueda arrastrar allá abajo, en el sótano, o crees poder convencer a la policía de que tú no cosiste a balazos al tipejo ese de ojos saltones... ¡No lo dudes ni un instante! Llámame al Tel. 378 29 34 durante las comidas, y pregunta por "el Filo". Te aseguro que te volverás LOCO de contento. ATENCION: Sólo para personas que residan en Valencia y que no tengan experiencia en el Rol.

- Para conseguir que todos los socios estemos más unidos, propongo que, el que quiera, publique en estas mismas páginas su dirección. De este modo podremos ponernos en contacto cada vez que queramos y no cada dos meses:

David Mancera Araujo
Marqués de Cádiz, 2
11005 CADIZ
Tel. (956) 28 66 04

- "Cuando tenía Spectrum, tenía PAW.
Ahora que tengo PC, no tengo "ná".

(de un desesperado PAWinano de pro)"



Yucatán... tierra de misterios, leyendas y magia. Península selvática y pantanosa donde refulgió la civilización más impenetrable de América: Los Mayas.

Corría el año 1920. Tras haberse aprovisionado en la isla de Cuba, Doc Monro se dirige a esta enigmática tierra, pero un mal golpe del destino le hace naufragar en pleno Mar Caribe...

COZUMEL es la primera parte de la trilogía "LEYENDAS DE CI-U-THAN" grupo de obras en las que se abarca un período y una zona bastante extensa de la geohistoria del Yucatán.

Esta primera entrega narra tus aventuras desde la llegada a la isla de Cozumel como un pobre y desvalido náufrago, hasta tu supuesta salida triunfal de ella.

Sildavia

Libertad o Muerte - Informe n. 2

...y la Aventura comenzó...

El tan esperado momento ha llegado, los primeros jugadores que se inscribieron al Juego estan empezando a recibir un paquete que contiene un pasaje a lo desconocido, una invitación a un mundo que la inmensa mayoría de ellos desconocen, el mundo de los Juegos por Correo, el mundo de Sildavia.

Con la aparición del anterior CAAD eran 36 los jugadores que estaban inscritos; a continuación se encuentra el listado de los nuevos jugadores ingresados en el Juego desde entonces hasta hoy (a fecha de 9-ABR-90):

37. Fernando García Molinos
38. Francisco J. Palomares Villar
39. Francisco José Parejo Noriega
40. Angel Ilario Pérez
41. Francisco J. Aguila Puente
42. David Sánchez Sánchez
43. José Manuel García Lagos
44. Jorge
45. Javier Larrauri Cámara
46. Pedro Francisco López Fraile
47. Daniel Pérez Espinosa
48. Angel Fernández García
49. Jesús Paricio Monteagudo
50. Jonathan Walter Ruano Pach
51. Miguel Angel García Gómez
52. Jesús Fernando Paz Corbelle
53. José Antonio Narvaez García
54. José Sánchez Martín
55. Anartz Beobide Egaña
56. José Antonio Rodríguez Pérez
57. José Beltrán Escavy
58. Raúl Pérez Antón
59. Juan Miguel Viñuela García
60. Conrado Bádenas Mengod
61. Carlos Bidea Quintanilla
62. Sir Crazymoon

Ocho quedan para completar las 70 plazas del primer juego en pruebas de LIBERTAD O MUERTE; es muy posible que cuando aparezca este número del CAAD no quede ya ninguna plaza. De todos modos, dado el éxito de la convocatoria, voy a abrir el período de inscripciones para una segunda edición del Juego. Los interesados en participar en esta segunda edición en pruebas de LIBERTAD O MUERTE deberán escribir a la dirección que aparece al final de esta página.

Mucho me preocupa que me lleguen cartas en las que aventureros indudablemente neófitos, muy interesados en participar, pretenden que les envíe una copia del juego; esto delata su ignorancia. Especialmente para ellos trataré de explicar lo más brevemente posible, qué es un Juego por Correo (JPC):

El funcionamiento de un JPC es similar al de un juego de tablero; pero más completo, más grande, más complejo y con más jugadores y más posibilidades que el juego de tablero más completo que hayas visto. Los jugadores de un JPC no se tienen que reunir para poder jugar, sino que comunican sus intenciones por correo al Game Master, persona que se encarga de procesar todas las decisiones de los jugadores (utilizando unas reglas definidas de antemano) y devolver, también por correo, los resultados de las acciones de cada uno de ellos. Por lo tanto, no necesitas ningún ordenador para participar en un JPC.

SILDAVIA
J.J. Game Master
Catedrático Mercer, 10-1-2
46680 ALGEMESI (Valencia)